FAMICOM FAMILY

任天堂 ファミリーコンピュータ™



忍者COP サイゾウ

取扱説明書

KYG-NX

KYUGO TRADING CO.,LTD.

このたびは九娯貿易のファミリーコンピュータ用カセット「忍者COPサイゾウ」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。

使用上の注意

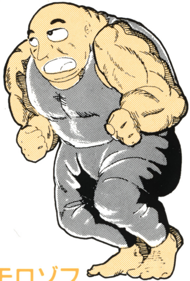
- カートリッジを交換する時は必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショックは避けてください。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止を取ってください。

※上記による破損の保証は致しかねます。

ストーリー

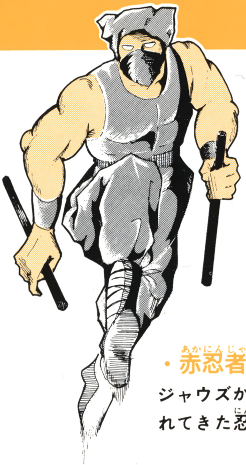
199X年、ニューヨークでは、子供ばかりを狙う謎の誘拐事件が多発していた。あいつぐ事件の背後には悪の組織ジャウズの暗躍があるらしい。ニューヨーク市警の指令を受けた特殊工作員サイゾウは、人質の救出と組織の壊滅のため、敵のアジトに潜入した。彼の息子のサスケも他の子供たちとともに人質にされているのだ。しかし、サイゾウ潜入の情報は事前に敵に漏れていた。サイゾウ危うし！果たして無事に子供たちを救出し、組織の壊滅を果たすことができるだろうか…。

■主な敵キャラたち



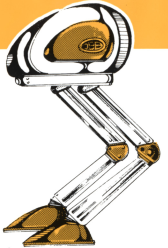
・モロゾフ

ジャウズのボスの一人で、スラム街を取り仕切っている。異常なまでの大男。



・赤忍者・緑忍者

ジャウズが日本から連れてきた忍者軍団。



・メタリカ

ジャウズが作り出したロボット用心棒。



・イナズマン

組織自慢の合成人間。

・一つ目ドラゴン

組織がヨーロッパの奥地から連れて来た化物怪獣。

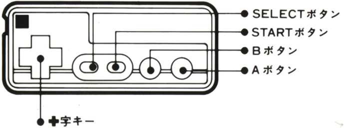




・大ボス

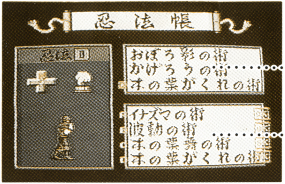
ジャウズのビッグ・ボス。配下の者も詳しいことは知らない正体不明の人物。

■コントローラーの使い方



スタートボタン ゲームスタート・およびプレイ中に一時中断する時に使います。**セレクトボタン** スタート時に出てくる忍法画面で忍法を選ぶ時に使います。**Aボタン**　ジャンプするのに使います。十字キーと同時に使うと、ハイジャンプ、高い所からの飛び降り、前方宙返り、バク転ができます。**Bボタン**　攻撃に使います。近距離の時は刀、遠距離の時は手離剣が使えます。**十字キー**　キーの方向に移動できます。↑で、建物やドアの中に入る時に使います。↓は、しゃがむ時に使います。Aボタンと同時に使うと、一旦しゃがんでからジャンプ、Bボタンと同時だと、しゃがんだまま攻撃することができます。十字キーは、特殊忍法を使う時のカーソル移動にも使います。

■忍法の使い方



①
②

スタート時に、左のようなセレクト画面が出ます。忍法帳の中から、忍法をセレクトすることができます。

忍法には大きくわけてA・B・C・Dの4つがあります。スタート時ではそれぞれ一種類のみですが、ラウンド(ROUND)をクリアするごとに使用できる忍法の数が増えて、最高十種類になります。A・B・C・Dの種類内で自由に入れかえをして戦えます。①のわくの中からカーソルで選んで、AまたはBボタンを押すと、②のわくの同分類の忍法と入れかわります。ゲーム途中でセレクトボタンを押すと、忍法セレクト画面に変わり、忍法の取りかえができます。

■忍法の種類

〔忍法A〕火炎の術、稲妻の術、木の葉みじんの術の3つがあります。(Bボタンのみを一定時間押しっぱなしにすると忍法Aが使えます)

・**火炎の術**　プレイヤーの回りに炎が出現し、ウズを巻いて広がります。パワーレベルが低いとあまりに大きく広がらず、与えるダメージも小さくなります。



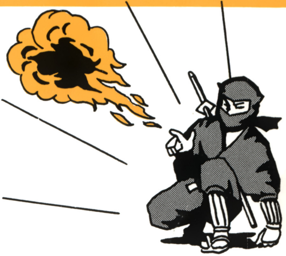


・**稲妻の術**　画面上の敵の頭上にイナズマを起こし、落とすことができます。パワーレベルが低いと、前方にいる敵の所にしか落ちません。

・**木の葉みじんの術**　敵の頭上に木の葉状の火の玉を多数落とす攻撃です。



〔忍法B〕波動の術が使えます。(十字キーを→、または←にし、Bボタンといっしょに一定時間押しっぱなしにすると、忍法Bが使えます)



・**波動の術**　プレイヤーの前方に青白いプラズマを出し、敵をやっつけます。

〔忍法C〕火走りの術、土ぐもの術、木の葉舞の術の３つがあります。(十字キーを↓にし、Bボタンといっしょに 一定時間押しっぱなしにすると忍法Cが使えます)

・火走りの術　プレイヤーの指先から火玉が出て、床にそって走り、障害物があると乗り越えて走ります。物影にかくれている敵に有効です。





・土ぐもの術　プレイヤーの前方に強力な敵がいた時や、敵に取りかこまれた時、脱出するのに使います。相手の背後に出られます。この忍法は下が土の所でしか使えません。パワーレベルの高低によって進む距離が違います。

・木の葉舞の術 敵の頭上に数枚の木の葉舞の火玉が舞い降りてきます。これが敵に当ると敵はそのまま動けなくなります。



〔忍法D〕おぼろ影の術、かげろうの術、木の葉がくれの術の3つがあります。(十字キーを↑にし、Bボタンといっしょに一定時間押しっぱなしにすると忍法Dが使えます)



・おぼろ影の術 プレイヤーからすけた分身が現れ、二人で戦うことができます。分身の方は敵の弾が当っても死にません。

・かげろうの術　敵の攻撃を姿を消すことによってさけることができます。





・木の葉がくれの術　プレイヤーのまわりに木の葉が舞い、プレイヤーが消えて分身が現れます。分身を行きたい所に動かすと、その場所にプレイヤーが現れます。

■忍法パワーメーター

忍法を使用する場合、Bボタンを押しっぱなしにすると、コンディションエリア内にある忍法パワーメーターのレベルが上ります。レベルが目的の位置まで上るとBボタンを離します。すると忍法ができます。

・忍法パワーは大きくなればなるほど忍法の威力が大きく、敵のダメージが大きくなります。

・パワーアイテムを取ると忍法パワーの最大値が大きくなります。

●ライフ（LIFE）とゲームオーバー（GAME OVER）

・LIFE□□□はスタート時では3個ですが、やられる度に□が減ってゆき、□が0になると、プレイヤー残数（スタート時は3）がひとつ減り、0になって、さらに、やられるとGAME OVERになります。

・LIFE□は各部屋の敵を全部倒すと、□が3個増えます。ただしLIFE□は最大8個までです。

・プレイヤー残数は最大9まで、増えます。

・GAME OVERになって、コンティニューを選択すると、そのROUNDの初めから、またゲームが続けられます。

・途中のROUNDから始めたい場合のセレクトの方法は秘密になっています。雑誌等の情報に注意してください。

●得点

- 敵をより多く倒すと、ポイントが増えます。
- ROUNDクリアーのタイムが速いとボーナス得点となります。
- 子供を助けた数で、ヘルプ（HELP）点が加算されます。

●その他（知っておくと便利です）

- 会話画面でBボタンを押すと省略して先へ進めます。
- 会話画面でAボタンを押すと会話が早く進みます。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

KYUGO TRADE

有限会社九娯貿易
本社 長崎県佐世保市白岳町116-11
TEL 0956-33-0210
東京支店 東京都目黒区東山2-6-14
TEL 03-792-1041